

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.7 Metode Pengumpulan Data	5
1.7.1 Observasi	5
1.7.2 Tinjauan Pustaka	5
1.7.3 Wawancara	6
1.8 Kerangka Perancangan	7
1.9 Sistematika Penulisan	8
BAB II	9

LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Animasi	9
2.1.1 Pengertian Animasi	9
2.1.2 Pipeline Animasi	11
2.2 Desain Karakter.....	15
2.2.1 Pengertian Desain Karakter.....	15
2.2.2 Penggayaan karakter	16
2.2.3 Jenis karakter.....	20
2.2.4 Proses perancangan karakter	24
2.2.5 Penampilan Karakter	27
2.2.6 Warna Karakter	32
BAB III	34
DATA DAN ANALISIS.....	34
3.1 Data Observasi	34
3.1.1 Pola Kehidupan	35
3.1.2 Ciri fisik	44
3.1.3 Makanan.....	45
3.1.4 Ancaman	47
3.1.5 Penanganan	50
3.2 Data Khalayak Sasaran	63
3.2.1 Demografis.....	63
3.2.2 Psikografis.....	63
3.2.3 Prilaku Konsumen.....	63
3.2.4 Geografis.....	63
3.3 Karya Sejenis	64
3.4 Data Wawancara	65

3.4.1 Hasil Wawancara bersama drh. Fauzi dan drh. Ihsan	65
3.4.2 Hasil Wawancara bersama mba Christine (Bandung Peduli Kucing) .	67
3.4.3 Hasil Wawancara bersama Archie Adiatama (<i>Illustrator Semisoft Studio</i>)	69
3.5 Analisis Data	70
3.5.1 Deskripsi	70
3.5.2 Hasil Pengolahan Data	73
BAB IV	74
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	74
4.1 Konsep Pesan (Ide Besar)	74
4.2 Konsep Kreatif	75
4.2.1 Pengayaan Karakter	75
4.2.2 Strategi Kreatif (Pendekatan).....	77
4.3 Konsep Media	78
4.3.1 Media Utama.....	78
4.3.2 Media Pendukung	78
4.4 Konsep Perancangan	79
4.4.1 Ide.....	79
4.4.2 Penokohan.....	79
4.5 Konsep Visual	83
4.5.1 Bentuk Tubuh.....	83
4.5.2 Siluet	90
4.5.3 Detail.....	97
4.5.4 Pewarnaan	104
4.5.5 Bentuk Final.....	111
BAB V.....	124

KESIMPULAN DAN SARAN.....	124
5.1 Kesimpulan	124
5.2 Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	126